koei
KOEI The Best
PlayStation
維新の嵐
幕末志士伝

幕末ー動乱の時代。自らの身命を省みず、時代を変えようとした若者たちがいた。

黒船来航ののち、既存の権力や価値感が揺らいでいく中で、新たな時代を生みだそうと、あまたの命がきらめいては消えていった。

気高い「志（こころざし）」を抱く「士（さむらい）」。志士と呼ばれる者たちは、その志のために生きた。そして、数多い志士たちの中でも、ひときわ鮮やかな輝きを放った者たちがいた。

本作の主人公である二人の若者。一人は、坂本龍馬（さかもとりょうま）。もう一人は、土方歳三（ひじかたとしぞう）。同じ年に誕生し、同じ時代を生きながらも、あまりにかけ離れた道筋をたどっている。

もし、二人が異なった人生を歩んでいたらどうなっていただろう。あるいは、活躍したのが名もなき志士だったら……。

SLPM 86594

目次

曙光を待つ

◆コントローラの使い方

ゲームは、コントローラで操作します。

【コントローラ】

L１ボタン
タグの選択
ページの切替

方向キー
カーソルの移動
項目の選択

セレクトボタン
機能コマンド
(→P.24)の表示

スタートボタン
ゲームのスタート
(→P.4)

□ボタン
日本地図画面で地名の一覧を表示（→P.25）
他の人物情報で表示順の並べ替え（→P.62）

R１ボタン
タグの選択
ページの切替

○ボタン
決定
メッセージを送る

×ボタン
キャンセル
メッセージを送る

コマンドを実行する

コマンドを実行するときは、方向キーの上下でコマンドを選び、○ボタンで決定します。セレクトボタンを押すと、機能コマンド(→P.24)が表示されます。

△ボタン

方向キーと同時に押すと、スクロールを速くする。

【アナログコントローラ】
アナログコントローラをご使用の場合は、デジタルモード(LED表示が点灯していない状態)で操作してください。操作方法は通常のコントローラと同じです。

選択肢を選ぶ

会話やイベントで選択肢が表示されたときは、方向キーの上下で選択肢を選び、○ボタンで決定します。

「はい／いいえ」を選ぶ

確認のため、「はい」「いいえ」が表示されたときは、方向キーの左右で選び、○ボタンで決定します。×ボタンを押すと、「いいえ」を選んだことになります。

メッセージを進める

会話やイベントでメッセージが表示されたときは、○ボタンまたは×ボタンでメッセージを進めます。イベント中は、□ボタンを押している間、メッセージウィンドウと人物表示を消すことができます。

◆ゲームのセット

一　『維新の嵐　幕末志士伝』ディスクをセットする。

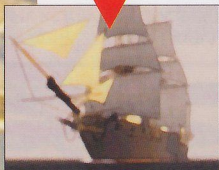
▼

二　メモリーカード（別売）をセットする。

▼

三　電源ボタンを押す。

◆メモリーカードは、『維新の嵐　幕末志士伝』のデータをセーブするのに必要です。メモリーカード差込口1にセットしてください。メモリーカード差込口2には対応していません。セーブには、メモリーカードの5ブロックを使用します。
◆セーブ・ロード中は、メモリーカードやコントローラを抜き差ししないでください。データが失われる可能性があります。
◆メモリーカードの空き容量によっては、セーブ・ロードできない場合があります。メモリーカードの空き容量を確認する方法は、本体付属の取扱説明書をご覧ください。

▼

【オープニング画面】

オープニングが終了するか、オープニング中にスタートボタンを押すと、メニュー画面に進みます。

▼

【メニュー画面】

メニューを選びます。

■新規（→P.5）
■再開（→P.10）
■環境（→P.10
■練習（→P.11）

◆新規

プレイするシナリオを選んで、新しくゲームを始めます。
3人の主人公による3つのシナリオが用意されています。

【フリーキャラの作成】

フリーキャラを選んだ場合は、名前を入力し、性格や思想など、人物の設定をします。

●名前の入力
①文字を選ぶと、かな・漢字の一覧が表示されます。
②一覧から入力したい文字を選びます。
③「決定」を選ぶと終了です。
姓・名は最大3文字、愛称は最大6文字入力できます。
※漢字を入力する場合は、音読みの1文字目の文字(例えば、「龍(りゅう)」なら「り」)を選びます。
※記号・英数字を入力する場合は、「ん」を選びます。

さかもとりょうま 1835～

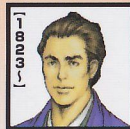
土佐藩の郷士(ごうし)の次男坊。江戸の桶町千葉道場(おけちょうちばどうじょう)にて北辰一刀流(ほくしんいっとうりゅう)の修行に明け暮れていたが、黒船来航によって湧き起こった時代の大波は、彼の元へも押し寄せた。型にはまらない柔軟な思考と、自由奔放な行動で、混迷の世を切り開く。

新撰組の鬼副長
土方歳三

多摩の豪農の出身。試衛館の近藤と知り合い入門、天然理心流で腕を磨く。剣と喧嘩の日々を送っていたが、世間が騒然としていく中で、武士として一旗あげるという夢を実現するため、時代の渦中へと自ら飛び込んでいく。

坂本龍馬周辺人物

勝海舟
●かつかいしゅう

【1823～】

幕臣。広い見識を持ち、国外事情にも明るい。つねに時代の先を読んでいる。

千葉佐那
●ちばさな

【1836～】

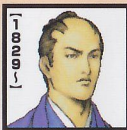
北辰一刀流・千葉定吉の娘。勝ち気で剣の腕も立つが、龍馬には一目置く。

桂小五郎
●かつらこごろう

【1833～】

長州の上士。若くして藩の重責を担う。行動は俊敏だが、性格は慎重かつ細心。

武市半平太
●たけちはんぺいた

【1829～】

龍馬とは旧知の仲。文武ともに優れた、土佐の郷士たちのリーダー格。

西郷隆盛
●さいごうたかもり

【1827～】

薩摩の重要人物。度量が大きく魅力に溢れ、若い郷士からの人望もあつい。

楢崎龍
●ならざきりょう

【1841～】

京都の町医者の娘。美人ながら気丈で、自由奔放なところは龍馬とも相通ずる。

土方歳三周辺人物

近藤勇
●こんどういさみ

【1834～】

天然理心流の後継者。大将の器を備え、土方を自分の片腕と頼んでいる。

沖田総司
●おきたそうじ

【1844～】

天然理心流の天才剣士。明るい性格で、冗談を言って人を笑わせる一面を持つ。

永倉新八
●ながくらしんぱち

【1839～】

神道無念流免許皆伝の腕前を持つ剣の達人。道場破りをして各地をめぐる。

斎藤一
●さいとうはじめ

【1844～】

明石浪人と自称する口数少ない孤高の剣士。その腕には、土方も信頼を寄せる。

原田左之助
●はらださのすけ

【1840～】

伊予松山の出身。性格は剛胆だが短気で、腹に切腹しかけたときの傷がある。

小鶴
●こつる

【18??～】

祇園に勤めながら、ひとり暮らしをしている。土方との出会いで、その境遇が……。

◆再開

保存してあるデータを読み込んで、ゲームを再開します。

ゲームの保存
プレイ中のゲームのデータを保存するには、日本地図以外の地図画面（→P.22）でセレクトボタンを押して機能コマンド（→P.24）を表示し、「ゲームの保存」を選びます。

◆終了

ゲームを終了するには、日本地図以外の地図画面（→P.22）でセレクトボタンを押して機能コマンド（→P.24）を表示し、「ゲームの中断」を選びます。

◆環境

ゲームの環境を設定します。
プレイ中にゲームの環境を設定するには、日本地図以外の地図画面（→P.22）でセレクトボタンを押して機能コマンド（→P.24）を表示し、「環境を設定する」を選びます。

サウンドの有無…「ON」か「OFF」かを設定します。初期設定では「ON」になっています。「OFF」にすると、BGMや効果音がなくなります。

サウンドの種類…「ステレオ」か「モノラル」かを設定します。

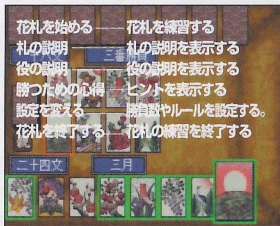
◆練習

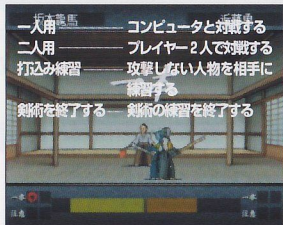
ゲーム中の説得や戦闘、試合、花札の練習をします。

●説得の練習 (→P.34)

人物を選んで、説得の練習をします。

●花札の手習い (→P.32)

花札で遊んだり、役の説明を見たりします。

●剣術の修行 (→P.52)

人物を選んで、試合の練習をします。

●戦闘の演習 (→P.46)

場所と人物を選んで、戦闘の練習をします。

早暁に立つ

◆ゲームの内容

● 目的を達成する

ゲームの目的は、動乱の日本をひとつの思想にまとめることです。それは、主人公の思想を表す「論」に「時流」（組織の勢力や時代の流れで決まる国の思想）を近づけることによって実現します。主人公は、「説得」で人物の思想を変えることによって、組織の思想を変え、最終的に時流を変えることを目指します。また、「戦闘」で人物を倒すことによって対立する勢力を弱めるのも、困難な方法ではありますが、ひとつの手です。
その人物に合ったやり方を見つけだし、目的を達成してください。

● ゲームオーバー

主人公が死亡するか、主人公の国体思想（佐幕か勤王か）が変わるとゲームが終了します。主人公の目的（→P.55）を達成すると、達成した内容に応じたエンディングを迎えられます。

● ゲームの進行

ゲームは、コマンド（命令）を実行して進めます。
ゲーム中の時間は1日ごとに進みます。

◆ゲームの流れ

ゲームを開始した時点では、主人公の能力はそれほど高くありません。行ける場所、会える人物、できることは限られています。まずは、修行によって能力を高めることから始めましょう。

修行

まずは修行により自分を高め、
いろんな場所を訪れて、多くの
人と出会うことだ。

おお、これがあの…

見聞を広げよう

各地のいろんな場所を訪れ、情報を集めたり、人に会ったりしてみよう。はじめのうちは門前払いを食らったりもするが、知名度が上がれば対応が変わるかも!?

学問を身につけよう

これと思う学問所があったら、入門して勉学に励もう。教えている内容に応じて、能力を上げることができるぞ。ただし、入門料は安くない。よく考えて入門しよう。

一に勉強、二に勉強…

剣術を極めよう

剣術は武士のたしなみだ。稽古に励み、剣の技を磨こう。いざというとき、頼りになるのは自分の腕だけだ。大事を成そうと思うなら、自分の命は自分で守るのだ。

気組みだ、気組み!

説得

より多くの人、より力を持つ人を説得し、自分の思想を広めるのだ。

ほう、そんなことが…

情報を集めよう

説得になると、どれだけ情報を持っているかが物を言う。日頃から、情報を集めるように心がけよう。情報は、いろいろな場所で話を聞いたりすると入手できる。

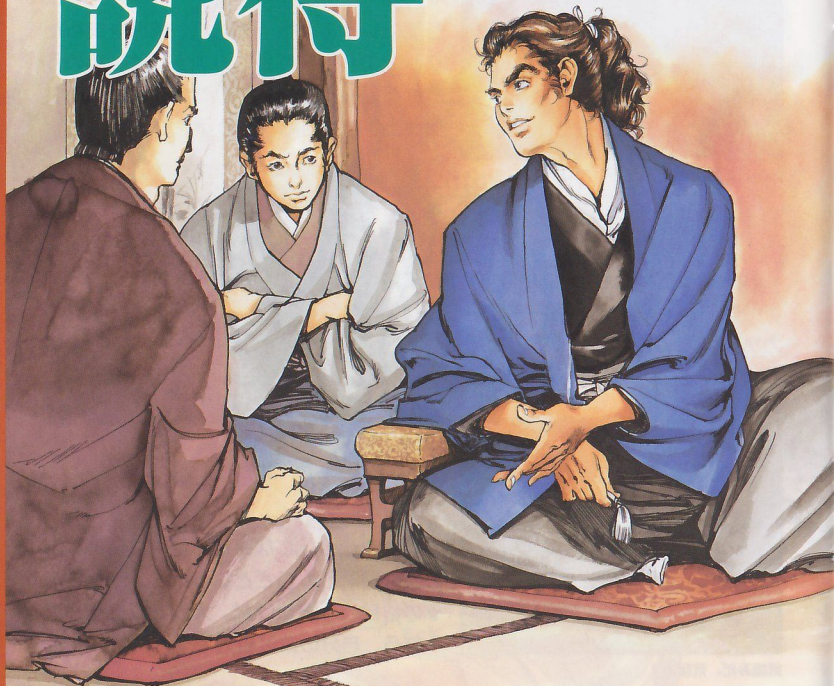
ぜひ会わせてくだされ！

人物と面会しよう

これはと思う人物には、面会を申し込もう。とはいえ、いきなり偉い人物に会うことはできない。まず、身分の近い人物を捜して説得し、知名度を上げることだ。

おんしはどう思う？

ひたすら説得しよう

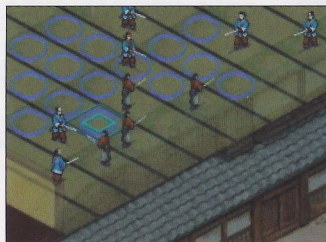
集めた情報を使って相手を説得しよう。成功すると、自分の思想に相手の思想が近づき、知名度や能力が上がる。説得の必要がなくなったら、語り合って信頼を高めよう。

戦闘

返り討ちじゃ！

襲撃に備えよ

物騒な世の中だ、いつどこで襲撃を受けるかわからない。危険な地域を出歩くときには、よく注意しよう。もし、同行してもらえるなら、剣の技術が高い人物を選ぼう。

いざ出陣！

土方の場合、新撰組を結成していれば、浪士取締まりのために出動できる。日頃から情報を集め、条件が十分に整ったら、そのときこそ新撰組の出動だ。

新撰組、参る！

先生、いかがです？

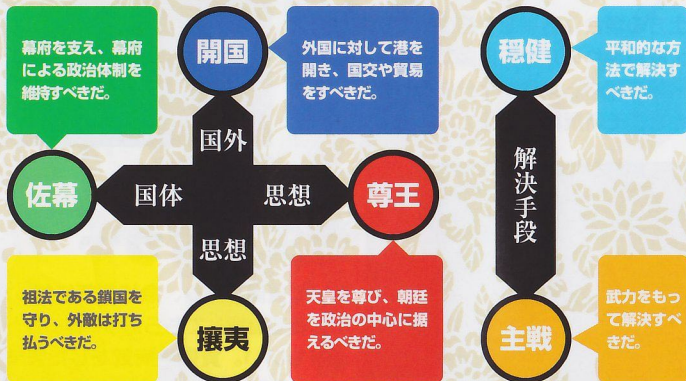
養生しよう…

戦いで負傷したり、急に病気になった場合は医者で治療してもらおう。軽いけがなら、温泉もいい。負傷や病気をしたままでは、戦闘に影響するので気を付けよう。

思想と論・・・・・・・・・

■思想の内容

人物の持つ思想には、大きく分けて3種類あります。

●国体思想　・・・・国内の政治体制についての思想
●国外思想　・・・・国外への対応の仕方についての思想
●解決手段　・・・・思想を実現するための手段についての考え方

■論とは！?

論とは、その人物が実現をめざす思想を具体化したものです。
論は、その論に見合った思想と見識（国内見識、国外見識）を持つことによって、得ることができます。
より高いレベルの論を身につけ、時流を論に近づけましょう。

●佐幕論

レベル	論	条件		
1	幕権強化	佐幕50～		
	鎖国攘夷	佐幕～49	攘夷	
	無念開国	佐幕～49	開国	
2	開国貿易	佐幕	開国50～	
	公武合体	佐幕		
	航海遠略策	佐幕50～	開国50～	
3	長州征伐論	佐幕	開国	主戦
	幕政改革論	佐幕	開国	穏健
4	雄藩討伐	佐幕	開国	主戦
	共和政体	佐幕	開国	穏健

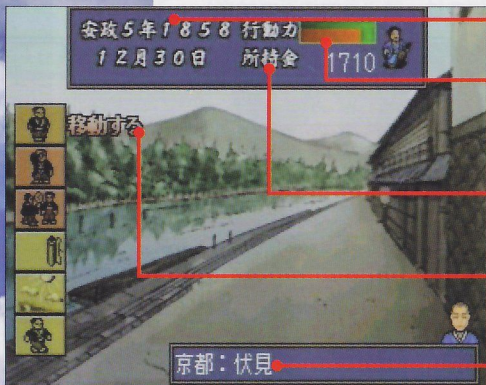
論レベル	1	2	3	4
必要国内見識	0	50	100	150
必要国外見識	0	30	60	100

●尊王論

レベル	論	条件		
1	尊王論	尊王		
	尊王攘夷	尊王	攘夷50～	
2	貿易亡国	尊王	攘夷50～	
	雄藩連合	尊王		
	攘夷倒幕	尊王50～	攘夷50～	主戦
	海軍論	尊王	開国50～	
3	薩長同盟	尊王50～	開国	
	大攘夷	尊王	開国	主戦
	賢侯会議	尊王	開国	穏健
4	王政復古	尊王	開国	主戦
	大政奉還	尊王	開国	穏健
	議会政治（坂本のみ）	尊王50～	開国50～	穏健50～

蒼天を翔る

主人公は、情報を集めたり人物と面会したり、いろんな場所を訪れます。こうした移動や行動は、地図画面で行います。

◆地図画面の見方

年月日

行動力

バーの赤い部分。コマンドを実行すると減る。足りないと行動できない。緑の部分は体力（＝行動力の最大値）。

所持金

毎月初め、主人公の身分などに応じた金額が支給される。

コマンドメニュー

主人公のいる地図または建物でできること。（→P.24～31）

現在地

現在の状態

【元気】

【疲れ】

【ケガ】

【病気】

同行者

◆地図の階層

地図は、日本の中に町や村、町の中に地区、地区や村の中に建物というように階層構造になっています。

◆地図でできること

地図ごとに実行できるコマンドがあります。

●機能コマンド

日本地図以外の地図画面でセレクトボタンを押すと、以下の機能コマンドが表示されます。

ゲームの保存	ゲームのデータをセーブ（保存）する。
ゲームの中断	ゲームを中断してメニュー画面に戻る。
環境を設定する	ゲームの環境（→P.10）を設定します。
コマンドを抜ける	機能コマンドを閉じます。

●地図共通のコマンド

日本地図以外の地図画面で共通のコマンドです。

コマンド名	サブコマンド	内容
情報を見る（→P.54）	主人公の目的	主人公がめざすべき目的を見る。
	勢力情報	各組織の思想、勢力などの状況を見る。
	主人公情報	主人公についての情報を見る。
	他の人物情報	主人公が出会った人物についての情報を見る。同志（指示可能な人物）については、与えた命令を確認できる。
	周辺情報	主人公がいる地域についての情報を見る。
日付を進める	―	翌日まで日付を進める。行動力が回復する（休養したときの半分）。建物では実行できない。
○○から出る	―	現在地から出る。

町地図のコマンド

コマンド名	サブコマンド	内容	
移動する	地区に移動	町内の地区を選んで移動する。	行 10
	建物に移動	町内の建物を選んで移動する。	行 10
	知人のところに移動	町内の知人の本拠地に移動する。	行 10
	本拠地に移動	主人公の本拠地に移動する。	

行……コマンド実行に必要な行動力

地区地図・村地図のコマンド

コマンド名	サブコマンド	内容	
移動する	建物に移動	地区・村内の建物を選んで移動する。	行 10
	知人のところに移動	地区・村内の知人の本拠地に移動する。	行 10
	本拠地に移動	町・村内に本拠地がある場合、そこに移動する。	
	他の地区に移動（地区）	同じ町の他の地区を選んで移動する。	行 10
人を捜す	—	人物を選んで捜す。見つけた場合は、「面会する」か「斬りかかる」かを選べる（ただし、斬りかかると悪名が高まる）。	行 15
あたりの人と話す	—	あたりの通行人に話しかける。	行 10

行……コマンド実行に必要な行動力

日本地図の移動

地図上で、行きたい町・村をカーソルで選んで移動します。△ボタンを押しながら方向キーを押すと、押した方向にある最も近い町・村にカーソルが移動します。また、□ボタンを押すと、地名が一覧で表示され、選んだ町・村に移動します。

◆建物でできること

建物では、各建物の種類に応じたコマンドを実行できます。

● 建物で共通のコマンド

コマンド名	内容		
面会する	その建物に知人がいる場合に実行できる。建物によっては実行できない。		
	説得する	説得画面（→P.34）に移動する。	行10〜200
	情報を聞く	信頼がある程度あると、情報を聞けることがある。	行20
	語り合う	信頼を高めたり、思想に影響を与えたりする。	行20
	相手の情報を見る	相手の人物情報を表示する。	
	面会の終了	面会を終了する。	
情報を集める	その建物で情報を集める。建物によっては実行できない。		行10
本拠地に指定する	フリーシナリオのとき、「懇意」の店（宿屋や料亭など）を本拠地に指定する。		
休養する	本拠地でのみ実行できる。翌日まで日付が進み、行動力と体力が回復する。		

行……コマンド実行に必要な行動力

本拠地は、主人公の活動の拠点となります。町や村の建物のうち、どこか1カ所が本拠地となります。本拠地で休養したり、宿屋に泊まると、翌日に以下のコマンドを実行できます。

コマンド名	内容
武芸・学問の修行をする	現在いる町または村にある入門中の道場・学問所で、能力が上がるまで修行を続ける。
働きに出る	現在いる町または村の口入れ屋で働いて、金を稼ぐ。
目的を確認する	主人公の目的（→P.55）を表示する。
今日は自由に過ごす	コマンドメニューを表示して、通常のコマンドを実行する。

建物の種類とコマンド

■一服する
⇨食事をする 行 15
体力が回復する。
⇨仮眠をとる 1
行動力・体力が回復する。

■建物の名前
面 は人物と面会できる。情 は情報を集められる。
本 はフリーシナリオで本拠地に指定できる。
■実行できるコマンド、⇨サブコマンド
行 は必要な行動力。1 は実行すると1日が経過する。
■コマンドの内容

宿屋 面 本

■泊まる 1
体力・行動力が回復する。

めし屋 面 本

■食事をする 行 15
体力が回復する。

居酒屋 面 本

■酒を飲む 行 15
酒量があがる。酔うと1日が経過する。

銭湯 面 本

■入浴する 行 15
体力が回復する。

温泉 面 本

■湯治する 1
体力・行動力が回復する。

医者 面 情

■診察を受ける 1
ケガ、病気を治療して体力を回復する。重傷・重病の場合は入院させられることがある。

料亭

■食事をする 行15
料亭によっては、以下を実行できる。
⇨情報を聞く
料亭にいる人に情報を聞く。
⇨花札をする
花札をして遊ぶ。
⇨酒を飲む 1
酒量があがる。

小間物屋

面

■道具を買う 行15
アイテムを購入する。
■道具を売る 行15
アイテムを売却する。

刀屋

■武具を買う 行15
刀や防具を購入する。
■武具を売る 行15
刀や防具を売却する。

茶店

■一服する 行15
体力が少し回復する。
■みやげを買う 行15
土地の土産物（お菓子など）が買える。

藩邸

情報を集められる。
他藩の藩邸でも本拠地になることがある。

写場

■写真を撮る 行20
撮った写真を所持品としてもらえる。

口入れ屋

■働く 行120〜160 1
仕事に応じて金を得られる。

商家

面　情

人の出入りが多く情報を集めやすい。

御所

面　情

通常は立入禁止。
入ることができれば、情報を集められる。

武家宅

面

武士の本拠として使用される。

公家宅

面

公家の本拠として使用される。

牢獄

通常は立入禁止。

城内

面　情

通常は立入禁止。
入ることができれば、情報を集められる。

奉行所

面　情

通常は立入禁止。
入ることができれば、情報を集められる。

学者宅

面

学者の本拠として使用される。

町屋

面

その他の人物の本拠として使用される。

刑場

通常は立入禁止。

道場

■入門する（フリーシナリオのみ）
その道場に入門する。すでに他の道場に入門している場合は実行できない。

■試合を申し込む　行140　1
入門していない道場で実行でき、相手が受けると試合になる。同じ流派のときは実行できない。

■稽古をする　行120　1
入門している道場で稽古をする。剣術の技能が上がる。

■道場をやめる（フリーシナリオのみ）
入門している道場をやめる。

学問所

■入門する
その学問所に入門する。すでに2つ学問所に入門している場合は、入門している学問所をやめることとなる

■勉強する　行80　1
入門している学問所で勉強する。学問の能力が上がる。

■学問所をやめる
入門している学問所をやめる。

海援隊本部 面

■海援隊の隊務

⇨商売を指示する
隊員に交易の指示をする。艦船を所有している場合に実行できる。

⇨同行者を変更する
主人公の同行者を変更する。

⇨亀山社中の情報（亀山社中の場合のみ）
亀山社中の状態や勢力、情報などを見る。

⇨海援隊の情報（海援隊の場合のみ）
海援隊の状態や勢力、情報などを見る。

新撰組屯所 面

■新撰組の隊務

⇨出動する　1
特定の情報を得ている場合に実行できる。隊長を浪士取締などの任務に派遣したり、自ら出勤する。

⇨隊士に指示する
隊士に巡邏や情報収集の指示を出す。

⇨同行者を変更する
同行者を変更する。

⇨新撰組の情報
新撰組の状態や勢力、情報などを見る。

⇨稽古をする　行120　1
隊の屯所で稽古をする。剣術の技能が上がる。

外国商館

亀山社中または海援隊に所属していれば入ることができ、情報を集められる。

外国公使館 面

外国人の本拠として使用される。

海軍伝習所 面

通常は立入禁止。
海軍伝習所に所属していれば、勉強できる。

寺 面

■**お参りする** 行5
さい銭をあげ、おみくじを引ける。結果によって運が少し上がることがある。

■**拝観する** 行5
その神社の紹介をしてもらえる。有名な寺でのみ実行できる。

藩校(武芸) 面

自藩の藩校以外は立入禁止。ただし、知名度と剣の技術によっては入れることもある。

■**試合を申し込む** 行140 1
その藩校に対して試合を申し込む。自藩の藩校では実行できない。

■**稽古をする** 行120 1
自藩の藩校で稽古する。剣術の技能が上がる。

藩校(学問) 面

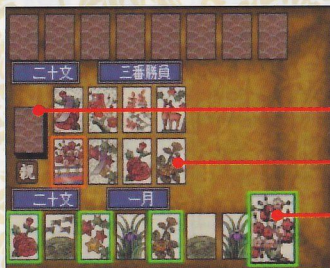
自藩の藩校以外は立入禁止。ただし、知名度と思想によっては入れることもある。

■**勉強する** 行80 1
自藩の藩校で勉強する。学問の技能が上がる。

神社

■**お参りする** 行5
さい銭をあげ、おみくじを引ける。結果によって運が少し上がることがある。

■**拝観する** 行5
その神社の紹介をしてもらえる。有名な神社でのみ実行できる。

花札（こいこい）の遊び方

【料亭には、「花札」をして遊べるところがあります。】

●親を決める ……… 親と子を決めます。札をひいて、大きい月の札をひいたほうが親になります。勝負で親が負けると、次の回は勝ったほうが親になります。

●札が配られる …… それぞれに8枚ずつ札が配られ、場に8枚の札が置かれます。

●手札を出す ……… まず親が、手札を1枚場に出します。場にある札と同じ花の札を出すと、出した札と場の札を取れます。場に同じ花の札が2枚ある場合は、どちらか選びます。

●山札からめくる … 手札を出したら、山札から1枚めくります。めくった札と同じ花の札が場にあればその札を取ります。同じ花の札がなければ、その札は場に残して、子の番になります。

●繰り返し ………… これを親子の順に繰り返して、とった札で役を作ります。

●役ができたら …… 役ができたら、「こいこい」をするかしないか選びます。「しない」を選ぶと、そこで勝負を終了し、できた役の分だけ「文」を相手からもらいます。

●こいこい ………… 「する」を選ぶと、そのまま勝負を続けられます。「こいこい」して新たに役を作れば、さらに「文」が加算されます。しかし、新たな役が作れなかったり、相手が先に役を作ってあがった場合は、最初に作った役は無効になります。

役の紹介

【花札の最中に×ボタンを押すと、役の一覧と札の一覧を見られます。】

【五光】十五文

【四光】十文

【三光】六文 ＋ 【雨】 【雨四光】八文

【猪鹿蝶】六文

【赤短】六文

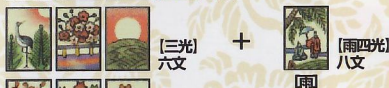
【青短】六文

【花見酒】三文

【月見酒】三文

【タネ】（タネ札５枚）一文（＋１枚ごとに一文追加）

【タン】（タン札５枚）一文（＋１枚ごとに一文追加）

【カス】（カス札10枚）一文（＋１枚ごとに一文追加）

【親権】六文（どちらも役を作れずに勝負が流れたときは、親の勝ち）

説得の仕方

行雲と語る

「人物の状態」と「思想グラフ」は、説得画面で□ボタンを押している間、表示されます。

人物の状態

■表情（穏やか⬅普通➡険悪）

■態度（散漫⬅普通➡緊張）
相手の表情が穏やかで態度が普通のときに、最も説得の効果が表れる。

■残り行動力（200⟷0）
使用した主張カードのポイントに応じて減少する。0になるとダメージを受け、説得が終了する。

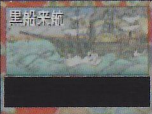
◆説得画面の見方

思想の異なる人物に面会して説得をします。説得には主人公が集めた情報カードと、説得の場で配られる5枚のカードを使います。集めた情報が多いほど、意見を多く出せ、説得が有利になります。説得に成功すると、相手の思想を変えることができるとともに、自分の知名度や見識、能力を高められます。

判定ゲージ
一回戦ごとに勝った側のゲージが伸びる。

話題（→P.36）
その場での話題。

説得コマンド（→P.37）
項目を選んで実行する。

思想グラフ
人物の思想を座標と数値で表示。

■人物が持つ思想
数値が高いほど、その思想への思い入れが強い。

■人物の思想の位置

話題の見方

説得では、集めた情報に関連する話題が一覧で表示されます。
一覧から話題を選びます。

情報カードの見方

集めた情報は、カードとして以下のように表示されます。

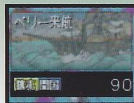
思想：そのカードに関係する思想。

ポイント（＝効果×鮮度÷100）：そのカードの現在のポイント。
数値が高いほど、説得が有利になる。
時間の経過とともに鮮度が下がり、
0になると使えなくなる。

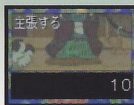
● 説得コマンド

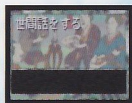
自分の番になると説得コマンドが表示されます。出すカードを選んだりヒントや情報を見ることができます。

意見を出す（攻撃側） 意見に応じる（守備側）	意見カード（現在の話題についての意見をするカード）と主張カードを出します。

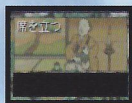
【意見カード】

意見カードは話題ごとにわかれており、様々な種類があります。意見カードを使用するには、自分の思想と合っていることが必要です。

選択されているカード

選択されているカードの内容

【主張カード】

主張カードは、意見カードを選んだ後に出すカードで、その意見についての主張の度合いを示します。[主張する] [軽く主張する] [強く主張する] の3種類があります。

雰囲気カード（相手の表情や態度など、場の雰囲気を変えるカード）を出します。

世間話をする	世間話をして相手の表情を穏やかにする。
馬鹿話をする	馬鹿話をして、自分と相手の行動力を減らす。
酒を用意する	酒を用意して雰囲気を和ませる。
得意技を見せる	得意技を披露して、雰囲気を和ませる。 酒の効果があるときのみ使用できる。
活を入れる	連打※で勝つと、相手の態度が緊張する。相手の態度が散漫になっているときに使用すると効果的。

※連打…○ボタンと×ボタンを交互に押し、先にダルマを積み上げた側の勝ちとなる。

特殊カード

特殊カード（使うと特殊な効果があるカード）を出します。

席を立つ	連打※で勝つと、説得を引き分けにして終了できる。
宴会を始める	相手が賛同すると、宴会を始めて説得を終了する。酒の効果があるときのみ使用できる。
カードの入れ替え	手元にある雰囲気・特殊・主張カードを入れ替える。
一休みする	体力を回復させる。
中座する	時間を進める。1～8回戦まで使用できる。
無視する	連打※で勝つと、相手の主張の効果を減らしたり、反撃できる。守備側のみ意見カードとして使用できる。
聞き流す	
怒声を発する	
罵倒する	

※連打…○ボタンと×ボタンを交互に押し、先にダルマを積み上げた側の勝ちとなる。

人物の情報　説得に参加している人物の情報(→P.58)を表示します。

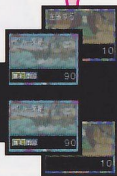
手元のカード　手元にある配られたカードを表示します。

パス　その回をパスします。説得コマンド入力時に×ボタンを押しても、パスできます。

◆説得の流れ

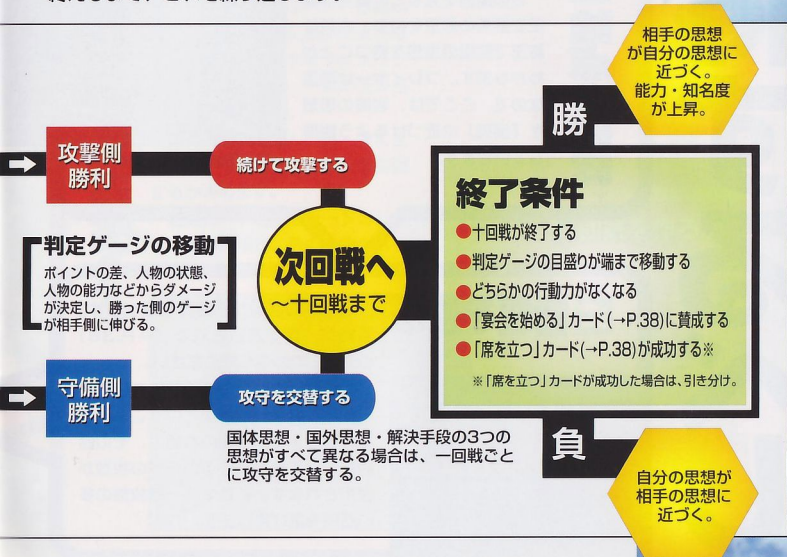
説得の進め方

論点の確認

はじめに論点が表示されます。説得の主な目的は相手の思想を変えることなので、思想の異なるものが説得の論点となります。

■攻撃と守備■

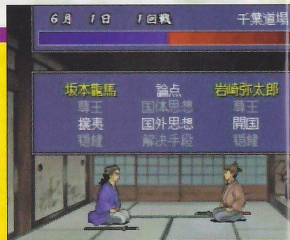
攻撃側と守備側に分かれて説得を開始します。はじめに攻撃側が話題を決め、攻撃側⇒守備側の順にカードを出し合います。

■勝敗の判定■

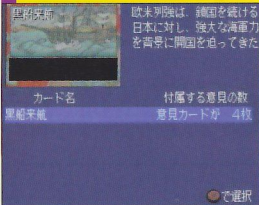
守備側がカードを出した時点で、勝敗の判定が行われ、一回戦の終了となります。どちらかが終了条件を満たすか、最長十回戦を終えるまで、これを繰り返します。

説得するべし

ここでは、メニューの『練習』から『説得の練習』を選んで説得してみましょう。プレイヤーは「坂本龍馬」で、相手は「岩崎弥太郎」です。

一 論点の確認

まず、論点を確認しましょう。
右の画面を見ると、龍馬は尊王で攘夷の思想を持ち、岩崎は尊王で開国の思想を持つことがわかります。プレイヤーは龍馬なので、ここでは、岩崎の思想を「攘夷」に近づけるよう説得していきます。

▲国外思想が二人の論点。

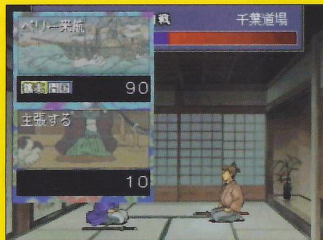
二 話題を選ぶ

攻撃側の龍馬から話題を選びます。話題が一覧で表示される（→P.36）ので、どれか選んでください。
話題選びでは、その話題についてどれだけ意見が出せるかということに注意しましょう。画面の右側に、その話題について意見できるカードの枚数が表示されます。ここでは一番枚数の多い話題を選びましょう。

三 意見を出して主張する

話題を決めたら、その話題についての意見を主張します。説得コマンドの［意見を出す］を実行してください。

まず、意見を決めます。一覧から意見カードを選びましょう。出すカードのポイント（P）が高いほど、勝ったときに相手に大きなダメージを与えられます。ポイントの高いカードは、一覧の上から順に表示されます。

意見カードを選んだら、次に主張カードを選んで意見をどう主張するか決めます。

意見カードと主張カードのポイントの合計値が、その人物のポイントとなります。

特殊カードの選択

特殊カード（→P.38）には、説得を有利に進められるものが多い。それぞれの効果を理解してどんどん活用しよう。以下のカードがおすすめだぞ。

◆「カードの入れ替え」
主張カードのポイントが少ないと、説得が不利になる。そんなときには迷わず使って、不要なカードを入れ替えよう。

◆「連打」のついたカード
カードの一覧の中に「連打」と表示されているカード。○ボタンと×ボタンを交互に押し、先にダルマを積み上げた側の勝ちとなる。大変だがそれなりの成果はあるぞ。

雰囲気を作ろう

人物情報に表示される相手の雰囲気が険悪だと、勝ったときの効果が低くなり、判定ゲージの目盛りの移動が少なくなる。
こんなときは、雰囲気カード（→P.38）を出して相手の雰囲気を和やかにしよう。
ただし、カードによっては効果を得られないものもある。お酒が飲めない（下戸）の人物に、「酒を用意する」カードを使っても、なかなか受け入れてくれないぞ。
カードを使う前に、説得コマンドの［人物の情報］で、相手の性格を確認しておこう。

四 意見に応じる

守備側の岩崎が意見に応じてきました。どうやら龍馬が選んだ話題についてのカードを持っていたようです。

岩崎が意見カードと主張カードを出した時点で、攻撃と守備の終了となります。

これまでに出したカードのポイントの合計値がそれぞれ決まります。

▲うむむ…

▲やった！

五 勝敗の判定

龍馬が出したカードのポイントの合計値が相手より高かったので、一回戦は龍馬の勝ちとなりました。

判定後、ポイントの差、人物の状態、人物の能力などから決定したダメージ分だけ、判定ゲージが伸びます。龍馬の判定ゲージが大きく伸び、一回戦が終了しました。

六 攻守の決定～二回戦へ

龍馬が勝ったので、二回戦も龍馬からの攻撃です。「話題を変えますか？」と表示されるので、手持ちの意見カードの状態を考えて、変えるかどうかを選びましょう。

もし、今の話題についての意見カードが少なければ、話題を変えるのが得策です。

話題を選ぶとき

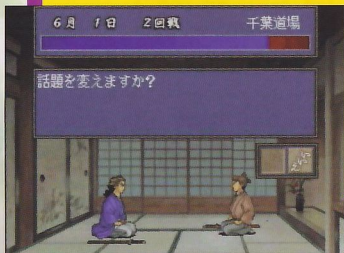
意見カードの枚数とともに注意しておきたいのがカードのポイント数だ。話題の確認の時に□ボタンを押すと、意見カードの一覧が表示されるので、チェックしよう。

七 説得の終了

一～六を繰り返したのち、説得が終了しました。終了した時点で、龍馬側の判定ゲージの方が大きく伸びているので、説得は龍馬の勝利です。

龍馬が岩崎の説得に成功しました。岩崎の思想が龍馬の思想へと近づき、国体思想と国外思想の数値が変動します。さらに、龍馬の知名度が上がりました。

説得が終わったら

説得ではかなりの行動力を使う。説得が終わったら、「宿屋」や「本拠地」などでプレイヤーの行動力を回復させてあげよう。

落日に輝く

斬りかかったとき、斬りかかられたときや、事件の発生によって、戦闘になります。

◆戦闘画面の見方

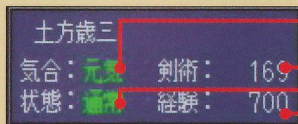
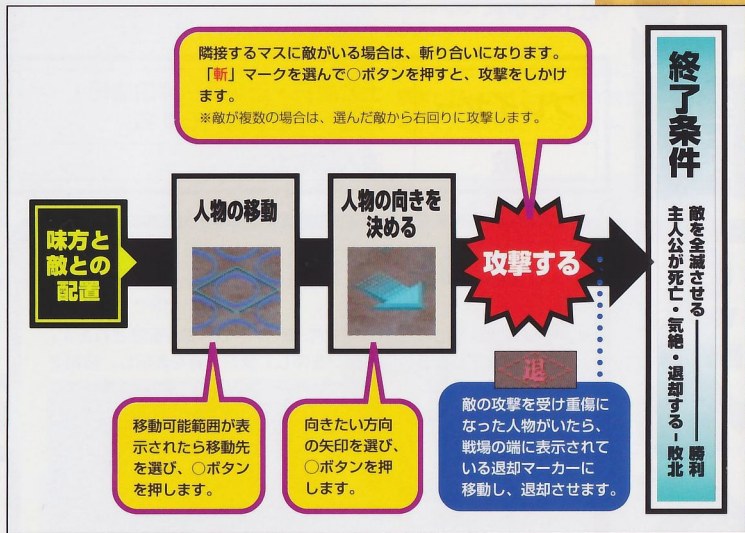
味方一覧

味方の人物の名前と情報。□ボタンで表示。▶で名前を選ぶと、選んだ人物の状態を表示。

※画面の端にカーソルを合わせると、その方向に画面がスクロールする。

人物の状態

人物にカーソルを合わせると表示される。

土方歳三
気合：元気 剣術： 169
状態：通常 経験： 700

◆戦闘の流れ

■気合　……（最高／元気／普通／疲れた）最高になるほど敵に与えるダメージが大きくなる、行動の順番が早く回ってくる、攻撃が当たりやすい。

■剣術　……（0～200）数値が高いほど敵に与えるダメージが大きい。

■状態　……（通常／軽傷／重傷）重傷になると敵から受けるダメージが大きい。

■経験値　…これまでの戦闘で得た経験値。

戦闘するべし

ここでは、メニューの『練習』から『戦闘の演習』を選んで戦闘してみましょう。プレイヤーは「土方」で、場所は「辻」です。

プレイヤー	土方歳三・近藤勇・沖田総司・斉藤一・永倉新八ら5名。
敵	浪人、志士。

一 情報を見る

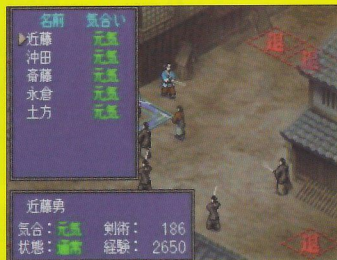
戦闘が始まると自動的に味方が配置され、次に敵が配置されます。

配置が終了したら、□ボタンを押して味方一覧を表示し、情報を確認しましょう。

剣術と経験、気合いの数値が高い人物は前線で活躍させ、逆に低い人物は後方から援護させるようにするといいでしょう。

気合いが全員［元気］なので剣術と経験の高さに注目します。

二 移動する

気合いの高い人物から順番に移動します。順番が回ってきたら、まず移動先を選び、続いて人物の向きを決めます。

▲まず、移動先を選んで…

▶向きを決める。

▲向こうに人がいると動けない…

障子と階段

池田屋のような室内での戦闘では、障子を開けて部屋に入ったり階段を昇り降りして移動することがある。

◆障子を開ける…人物を障子の前に移動させたあと、障子の方を向く。

◆階段の昇降……階段に移動する。

三 攻撃する

敵の隣に移動したら、斬り合いになります。攻撃できる相手には「斬」マークが表示されるので攻撃する相手を選んで、斬り合います。

必殺技の条件

その人物の剣の技術値が、敵より高い場合、必殺技を出すことがあるぞ。ただし、これは特定の人物に限られている。以下の人物がそれだ。

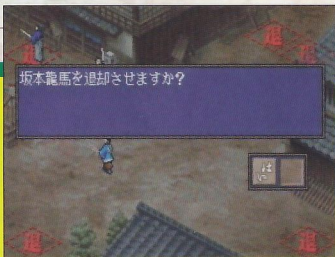
・坂本龍馬
・土方歳三
・沖田総司

この他にも必殺技を持っている人物がいる。探してみよう。

▲土方歳三の必殺技だ！

敵の背後をねらえ

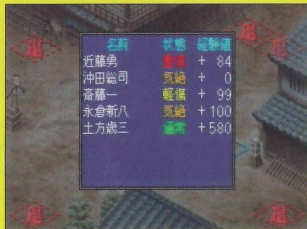
勝負は剣の腕だけではない。頭も使おう。敵の側面や背後から攻撃すれば、正面から斬りつけるよりも与えるダメージが大きい。正々堂々と正面から勝負したい気持ちもわかるが、大義のためだ。きれい事を言っている場合ではないぞ。

四 退却する

敵の攻撃を受け、仲間の状態が重傷になりました。早々に敵のいない場所へ移動させましょう。新撰組でなければ、退却させるのも手です。「退」マークまで移動すると「退却させますか？」と表示されるので、「はい」を選びます。

退却ができない場合…

最初のターンと、攻撃した直後は退却できない。また、人物の性格や状況によっては、退却できない場合があるから気をつけよう。
ちなみに新撰組の場合は、隊規により退却できない。決死の覚悟でひたすら戦うのみだ。

五 決着する

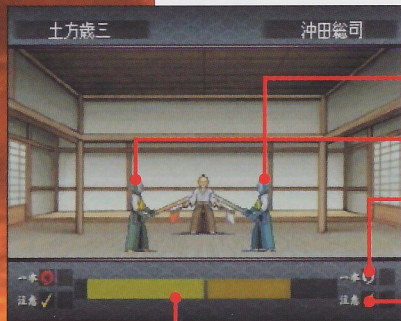
名前	状態	経験値
近藤勇	重傷	+ 84
沖田総司	気絶	+ 0
斎藤一	軽傷	+ 99
永倉新八	気絶	+100
土方歳三	通常	+580

敵をすべて倒し、新撰組の勝利で戦闘が終了しました。
戦闘の終了後、味方の状態と戦闘経験値が表示されます。戦闘で活躍するほど、多くの戦闘経験値を獲得できます。

戦い終えて…

戦いが終わったら、「宿屋」や「めし屋」などでプレイヤーの体力を回復させてあげよう。怪我をしているようなら「医者」に行ったほうがいいだろう。

黄昏を破る

道場で剣術の稽古していると、道場主や師範代、門人などと、試合になることがあります。他の道場に試合を申し込んだときも同様です。

◆試合画面の見方

対戦相手

プレイヤー

一本

一本を取った数。

注意

注意を受けた数。

気合いゲージ

気合いの高まりを表すゲージ。
気合いが高まるにつれて、ゲージが伸び「赤→橙→黄」と色が変わる。
赤のときは技が出せない。

【赤】

【橙】

【黄】

◆試合の操作

前進	➡	気合い入れ	△
後退	⬅	抜き面	飛びすさり中に○
小手	○または⬅＋○	飛びすさり	⬅⬅
面	➡＋○	飛び込み面	➡➡○
受け	⬅または入力なし	小手面	小手中に➡＋○
面抜き胴	相手の飛び込み面に対して➡＋○		

⬅➡…方向キー左右、○…○ボタン、△…△ボタン
※ボタンの操作は、プレイヤーが右向きのときのものです。

試合の極意

攻撃編

気合い十分、すなわちゲージが黄色のときが攻撃のチャンスだ。間合いが遠ければ「面」、近ければ「小手」を。相手が前に出ようとしたときや、攻撃した後の隙を狙って攻撃しよう。

防御編

危ないと感じたら、「受け」で打ち込みをかわそう。余裕があれば、「気合い入れ」で気合いを高めてもいい。場外に出されないよう気をつけながら打ち込みをかわし、隙ができたら反撃しよう。

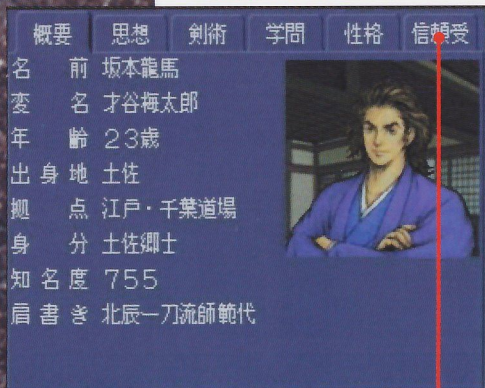
● 勝利条件

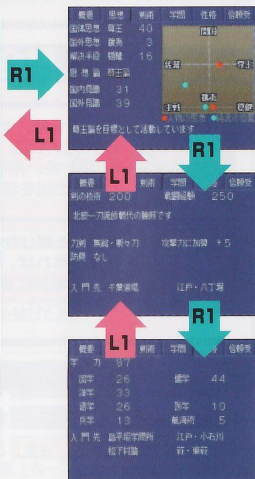
一本勝負のときは一本先取、三本勝負のときは二本先取で勝利です。

※画面の端まで後退すると、「注意」となります。
「注意」を2回受けると、「一本」取られたことになります。

星辰に点る

◆情報画面の見方

「情報を見る」を選ぶと、ゲーム中の様々な情報を見られます。情報には、主人公の目的、勢力情報、主人公情報、人物情報、周辺情報などがあります。

情報の切り替え

L１ボタン・R１ボタンで、表示されている情報を切り替える。

◆主人公の目的

● 現在の目的

主人公が現在していることと、当面の目標です。

● 最終目的

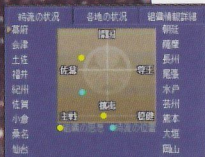
主人公の最終的な目的です。
自分の思想と時流の位置が表示されます。

●……自分の思想
●……時流の位置

● 論の一覧

レベルごとの論（→P.21）の一覧です。
どれか論を選ぶと、説明が表示されます。

◆勢力情報

● 時流の状況

現在の時流と、▶で選んだ組織の思想が表示されます。
時流の位置には、組織の思想と勢力の大きさが影響します。

●……**組織の思想**
●……**時流の位置**

● 各地の状況

各地の勢力状況です。
色は思想、大きさは勢力の大きさを表します。
カーソルを合わせると、組織名称と思想が表示されます。

……**尊王**
……**佐幕**

● 組織情報詳細

組織名称	種類	思想	勢力値
幕府	幕府	佐幕開国	806
薩摩	雄藩	尊王開国	478
長州	雄藩	尊王攘夷	384
会津	雄藩	佐幕攘夷	273
土佐	雄藩	佐幕開国	264
尾張	雄藩	尊王開国	255
福井	雄藩	佐幕開国	244
紀州	雄藩	佐幕攘夷	242
水戸	雄藩	尊王攘夷	242
佐賀	雄藩	佐幕開国	214

組織を選ぶと、基本情報、構成、軍事力が表示されます。

組織名称	藩名または団体名。
種　類	幕府や朝廷、雄藩などの組織の種類。
思　想	組織の国内思想・国外思想。
勢力値	組織の勢力の大きさ。発言力や財力、軍事力によって決まる。 時流に影響する。

■基本情報■

組織名称	藩名または団体名。	
種　類	幕府や朝廷、雄藩などの組織の種類。	
上位組織	他の組織に属している場合の上位組織名。	
国体思想	国内の政治体制の思想（尊王－佐幕）。	～100
国外思想	国外への対応の思想（開国－攘夷）。	～100
解決手段	思想を実現するための手段（主戦－穏健）。	～100
組織の特徴	組織の体質と、方針決定における力関係。組織の思想の決まり方に関係する。	

■組織の構成■

組織を構成する主要な人物とその階級です。階級が高いほど、その人物の思想が組織の思想に影響します。ただし、その比重は組織の特徴によって異なります。

■軍事力■

軍事力	軍事の総合力。勢力値に影響する。	～1000
兵　力	兵士数。	～10000
海軍力	所有している艦船によって決まる。	～10000
士　気	兵の士気の高さ。組織の行動によって上がる。	～200
武　装	所有している銃や大砲などの武器によって決まる。	～200
状　態	軍事力の状態の説明。	

◆主人公情報

基本情報

■概要■

項目	説明	範囲
名前	人物の名前。	
変名	本名を使いたくないときに使う通称の名前。	
年齢	人物の年齢。	
出身地	人物の出身地。	
拠点	人物の活動拠点。本拠地にしている場所名。	
身分	出世したり、要職に就いたり、団体を結成すると変わる。	
知名度	説得に成功したときなどに上がる。 知名度が高いと面会してもらいやすい。	～10000
肩書き	剣術において得ている肩書き。	

■思想■

項目	説明	範囲
国体思想	国内の政治体制の思想と度合い。	～100
国外思想	国外への対応の思想と度合い。	～100
解決手段	思想を実現する手段の考えと度合い。	～100
思想論	人物の支持する論。	
国内見識	国内事情についての見識の高さ。	～200
国外見識	国外事情についての見識の高さ。	～200

■剣術■

項目	説明	範囲
剣の技術	剣の稽古や戦闘をすると上がる。戦闘の結果に影響する。	～200
戦闘経験	戦闘を経験すると上がる。戦闘経験が高いと、戦闘のときに有利。	～10000
刀剣	装備している刀剣。戦闘に影響する。	
防具	装備している防具。戦闘に影響する。	
入門先	入門中の道場の名前・場所。	

■学問■

項目	説明	範囲
学　力	学問所での成果に影響する。 学問や説得で上がるときがある。	～200
学問能力	学問所で勉強すると上がる。 思想や説得したときの効果に影響する。	
国　学	尊王・攘夷思想に関係。	～100
儒　学	佐幕思想に関係。	～100
洋　学	開国思想に関係。	～100
語　学	穏健思想に関係。外国人と話すのに必要。	～100
医　学	穏健思想に関係。体力回復にも影響。	～100
兵　学	主戦思想に関係。	～100
航海術	主戦思想に関係。操船に必要。	～100
入門先	入門中の学問所の名前・場所。	

■性格■

項目	説明	範囲
体　力	行動力の最大値となる。ケガや病気で下がる。 宿屋・めし屋・銭湯・温泉などで回復する。 重傷・重病のときは、医者で回復する。	～200
精神力	戦闘の気合いに影響。説得に成功したときなどに上がる。	～200
身体能力	道場での成果や戦闘に影響。	～200
運	様々な行動の結果に影響。神社でお参りすると上がるときがある。	～200
魅　力	人間関係に影響。高いほど信頼を得やすい。	～200
弁　舌	説得したときの効果に影響。高いほど効果が大きい。	～200
酒　量	酒の強さ。高いほど他の人物と酒の飲み合いになったときに有利。	～100
粋	センスのよさ。高いほどモテる？	～100
趣味特技	説得や語り合うときに影響。 趣味が同じ人物とは相性がよい。	

■信頼受■

主人公が信頼されている人物です。
黄色の文字で表示されている人物は「同志」です。同志を選ぶと、「情報収集」などの指示を出せます。

信頼	説得したり語り合うことによって上がる。 人物によっては60以上になると同志になる (主人公の知名度の高さも関係する)。	～100

● 人物関係

主人公と関わりのある人物の一覧です。
知り合いになった人物は、一覧に名前が表示されます。

● 所持品

■カード■

所有している情報カード(→P.36)です。
どれかカードを選ぶと、説明を表示します。

■紹介状■

主人公が持っている紹介状です。紹介状があれば、紹介人物と面会することができます。紹介状は、面会や説得をすると、もらえることがあります。

■観光 1 ・観光 2 ■

観光 1 では、これまでに訪れた祭り・温泉を見られます。
観光 2 では、これまでに訪れた名所、食べた名物や特産品を見られます。

■道具■

所有している道具です。
どれか道具を選ぶと、説明が表示されます。
道具によって、「使用する」「装備する」「捨てる」などを実行できます。

●行動の指標

現在の国内見識・国外見識・知名度・剣術とともに、主人公の努力すべき目標が表示されます。

◆他の人物情報

基本情報

知人の一覧が表示されます。□ボタンを押すと、項目を選んで表示順を並べ替えられます。だれか人物を選ぶと、人物情報が表示されます。情報の内容は、「主人公情報」の「基本情報」（→P.58）と同じです。

■信頼与・命令■

その人物が信頼している人物の一覧が表示されます。
主人公が指示を出している（→P.60）場合は、「命令」の項目が表示されます。

信頼与	信頼している人物と度合い。	～100
命令	その人物に出している指示の内容。	

◆周辺情報

○○（地名／建物名）の情報

現在いる町、村、地区、または建物の情報です。
場所によって、情報の内容が異なります。

地区の情報

現在いる町にある地区の情報です。

建物の情報

現在いる町、村、または地区にある建物の情報です。
項目を選ぶと、詳しい情報が表示されます。

他の町と村の情報

他の町・村の情報です。項目を選ぶと、詳しい情報が表示されます。

名称	町名・村名。
所属地方	町・村のある地方名。
統轄組織	町・村を統轄している組織名。
状態	戦争・感冒・コロリなど。

【さくいん】

■BGM■

作曲
山下 康介
(OP/ED)

第1回インターネット
ミュージックコンテスト
グランプリ受賞
吉川 麻衣子
(坂本 龍馬テーマ)

優秀賞受賞
鯖田 哲弘
(土方 歳三テーマ)

■MANUAL■

本文デザイン
ROOM 石田 保

本文イラスト
小島 文美

写真提供
財団法人 黒船館

●トラブルについて●

お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合などは、故障内容を書き添えて、ディスクを下記の当社係あてにお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。

1. 製造段階での問題点等、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。
2. お客様の不注意による故障や、長期の使用による故障等、当社の責によらない事由での動作不良の場合は、交換いたしません。ご了承ください。
3. 複製品および中古販売品については一切サポートいたしません。

■不良品の検査・交換には多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。

■万一の郵便事故による紛失、破損などについては当社では保証いたしかねます。できる限り「簡易郵便書留」をご利用くださいますようお願い申し上げます。

〒223-8503　横浜市港北区箕輪町1-18-12　株式会社コーエー
プレイステーション『維新の嵐 幕末志士伝』ユーザーサポート係
電話：045-561-6861（月～金10:00～17:00　祝日を除く）

■郵便の場合は、郵便番号があれば、住所をお書きいただく必要はありません。

■ゲームの攻略法やデータなど、内容に関するご質問は、誠に勝手ながらお受けいたしかねますので、ご了承ください。

※コーエーの最新情報などをお知らせしています。
電話：045-561-8000（TVゲーム専用）
ホームページ：http://www.koei.co.jp/

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オンの状態)で差し、⏻(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

SLPM 86594

株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12